



Entre le héros grec d'ascendance semi-divine dont la gloire brille loin au-delà de la mort et le héros moderne que les feux des médias portent de son vivant vers une célébrité parfois très éphémère, subsiste-t-il un lien de parenté qui garantirait au modèle héroïque une forme de continuité ?

C'est au début du **xx^e siècle**, rappelle Philippe Sellier, que « deux sciences nouvelles, la psychanalyse et son aînée d'un siècle, la mythologie, se croisèrent » pour rendre compte des permanences du modèle héroïque. Ce modèle héroïque est alors mis en lumière par Otto Rank, qui publie, en 1909, *Le Mythe de la naissance du héros*, puis Joseph Campbell, entre autres. Plus récemment, Philippe Sellier a identifié les trois grandes séquences sur lesquelles se fonde ce modèle, chacune de ces séquences comportant différentes étapes. Parfois, une seule séquence peut suffire, dès lors qu'elle est sous-tendue par une dialectique de l'ombre et de la lumière.

L'opposition entre l'obscurité et la lumière, entre le statut d'inconnu et la célébrité, est en effet constitutive du modèle héroïque jusque dans les avatars récents des super-héros. Les missions ou travaux multiples s'enchaînent en « chapelet » (Philippe Sellier), dans une narration scandée par des épisodes inscrits sur des supports divers et de plus en plus populaires (vases, manuscrits à peinture, saynètes dramatiques, images d'Épinal, bande dessinée, épisodes de séries télévisées).

Sceau-cylindre « Gilgamesh domptant un taureau », Syrie, **xvii^e siècle av. J.-C.**, hématite, BNF, Monnaies, médailles et antiques, Delaporte 435
De nombreux sceaux-cylindres présentent un héros dompteur en maître des animaux; il a souvent été assimilé à Gilgamesh, héros de l'épopée la plus célèbre de l'ancienne Mésopotamie.

D'où viennent les héros ? D'un besoin inhérent à l'humanité d'admirer, de se créer des modèles, des dieux, des « plus grands que soi » et de la littérature.

Les récits dans lesquels s'est exprimé le désir d'héroïsme, d'arrachement à la banalité de la vie, de supériorité sur le reste du monde, d'élévation à une condition quasi divine, forment un genre littéraire reconnaissable entre tous, l'épopée ; l'analyse de ces productions conduit à discerner, sous les variations, un thème fondamental, un « modèle » (en anglais, pattern) : la manifestation de plus en plus éclatante du héros par des naissances successives jusqu'à sa naissance immortelle. La progression est rythmée par l'alternance naissance-mort-rennaissance.

Philippe Sellier, *Héros. D'Achille à Zidane*, catalogue de l'exposition

Cette lecture s'articule particulièrement avec le programme de français des classes de sixième et de cinquième, mais peut être utilisée à l'école primaire ou au lycée, selon le niveau de réflexion auquel on veut mener les élèves.

Grille d'analyse simplifiée du modèle héroïque

1

Le héros naît de parents illustres et mène une existence obscure pendant un certain temps.

↓

2

Le héros est révélé au monde à la suite d'exploits qui signent son épiphanie héroïque. Il est alors reconnu comme un sauveur, un homme qui délivre un peuple.

↓

3

Enfin, il doit affronter la mort au cours d'une apothéose héroïque qui rappelle son statut d'être humain.

Il va mener alors une existence obscure, bien différente de celle à laquelle sa naissance eût dû le faire accéder. C'est la période d'une vie cachée, d'une mort apparente.
Philippe Sellier, *ibid.*

Tout autre s'avère l'épisode bien connu de la « descente aux Enfers » : le héros, ici, n'affronte pas les dieux ; il se lance dans une de ces entreprises inouïes qui, à l'instar du combat contre le monstre, manifestent son être épiphanique. Il s'élance dans un royaume dont aucun des mortels ordinaires n'est jamais revenu, mais lui, il en revient (Ulysse, Énée). Dans le western, les Enfers antiques sont remplacés par ces « portes du diable » ou ces « déserts de la mort » que le héros, lui, franchira pour ensuite réparaître dans le monde des vivants.
Philippe Sellier, *ibid.*

Grille d'analyse développée du modèle héroïque

1

Naissance du héros

- Naissance en général de parents illustres.
- Mère ou père de nature divine ou parents fonctionnant comme des reflets terrestres de la divinité.
- Circonstances inhabituelles de sa naissance.
- Difficultés soit politiques, soit familiales des parents.
- Naissance de l'enfant précédée de songes, d'oracles, de présages.
- Nouveau-né rejeté par sa famille, condamné à périr (Œdipe par exemple).
- Très souvent, l'abandon est une exposition sur l'eau (Moïse, Persée, Rémus et Romulus).
- Le héros est, enfant, sauvé par des gens humbles, par des animaux (Rémus et Romulus).

↓

2

La fin de la vie cachée et l'exploit

- Souvent, il a gardé un signe, un objet qui permet de le rattacher à son origine (Thésée); le plus souvent, il accomplit une série d'exploits héroïques, une « épiphanie héroïque » (Philippe Sellier) : par exemple, combat contre un monstre (Hercule, Thésée), un géant, une bête sauvage, contre une multitude d'ennemis (les Sarrasins dans *La Chanson de Roland*).
- Le héros apparaît, après avoir combattu ce monstre, comme un sauveur : il devient parfois chef politique, ou bien récupère la qualité de roi qu'il avait perdue (Œdipe, Thésée).
- Il épouse parfois la fille de son prédécesseur.
- Le héros règne un moment sans encombre mais il perd bientôt la faveur des dieux et il est chassé du trône de la ville.

↓

3

Le héros dans son rapport à la mort

- L'orgueil du héros finit parfois par le conduire à la démesure. L'échec et le châtement ne se feront pas attendre, par exemple sous la forme de la mise à mort du compagnon, du « double » du héros (Gilgamesh et son compagnon Enkidu, ou encore Thésée et son compagnon Pirithoos, punis d'avoir imaginé pouvoir enlever Perséphone, l'épouse d'Hadès).
- La mort du héros : première solution, la trahison (Achille tué par derrière, ou Héraclès trahi par sa propre femme Déjanire, qui lui fait revêtir une tunique empoisonnée); deuxième solution, le héros décide d'aller librement au-devant de la mort (dans *Le Cid*, Rodrigue choisit de se laisser tuer par Don Sanche); parfois, la trahison et la liberté coexistent (Jeanne d'Arc).
- Mort parfois mystérieuse, souvent au sommet d'une montagne.
- Les enfants du héros, s'il en a, ne lui succèdent pas.

Thésée
Thésée est le fils d'Égée, roi d'Athènes, et d'Aethra, cette dernière étant la fille de Pitthée, roi de Trézène. On accorde souvent à Thésée une double paternité, humaine et divine. Égée s'unit à Aethra après avoir été enivré par Pitthée. Ce dernier répand la rumeur de l'origine divine de Thésée, alimentant ainsi la gloire du personnage. Il élève Thésée à Trézène. C'est par Aethra que Thésée apprend le secret de sa naissance : Égée avait caché sous un rocher énorme ses sandales et son épée, et avait chargé Aethra de révéler ce secret à son fils lorsqu'il serait capable de soulever le rocher. Il était prévu, une fois que Thésée aurait ces objets en sa possession, qu'il retrouve son père, prouve son identité et monte sur le trône d'Athènes.

Avant d'arriver à Athènes, Thésée accomplit des exploits au cours desquels il applique la loi du talion
À Épidaure, il tue Périphètes, un des fils d'Héphaïstos, et emporte la massue avec laquelle celui-ci abattait les voyageurs. Il écartèle Sinis, lui faisant subir le sort que celui-ci infligeait à ses victimes, tue le bandit Sciron à Mégare et écrase Cercyon à Éleusis. Il coupe la tête de Procuste : celui-ci torturait les voyageurs qui s'arrêtaient dans son auberge. Il disposait de deux lits, un petit et un grand : il proposait le grand lit aux voyageurs petits, et le petit lit aux voyageurs de grande taille, et adaptait les corps en les tirant ou en les coupant. Une fois ces épreuves dépassées, Thésée arrive à Athènes et doit affronter Médée, qu'Égée a épousée afin d'avoir une descendance. Elle tente d'empoisonner Thésée, sauvé par Égée qui reconnaît son fils grâce à son épée. Il chasse Médée. Thésée, après avoir affronté ses cousins les Pallantides, devient l'héritier du royaume.

Thésée et Minos
À Cnossos, Minos a fait enfermer le Minotaure, né de l'accouplement de Pasiphaé, femme de Minos, avec le taureau blanc, dans le Labyrinthe pour le soustraire aux regards. Chaque année, sur ordre de Minos, Athènes envoie en pâture pour le monstre sept jeunes filles et sept jeunes hommes. Thésée se porte volontaire parmi les sept garçons, combat le monstre et le tue, puis parvient à sortir du Labyrinthe grâce à Ariane, fille de Minos. De retour à Athènes, Thésée oublie de hisser la voile blanche sur son navire comme il en avait convenu avec son père en cas de victoire sur le monstre. Voyant une voile noire, Égée se jette dans la mer. Après la mort de son père, Thésée réorganise la vie politique d'Athènes. Il participe à une expédition contre les Amazones, durant laquelle il capture Antiope, dont il aura un fils, Hippolyte.

Pirithoos : l'ami de Thésée, roi des Lapithes en Thessalie
À Sparte, Pirithoos et Thésée avaient enlevé Hélène, sœur des Dioscures Castor et Pollux, et devaient tirer au sort pour savoir qui l'épouserait. C'est Thésée qui l'obtient, mais il la confie à la garde de sa mère Aethra, jusqu'à ce qu'elle soit en âge de se marier. Le perdant, Pirithoos, veut enlever une autre fille de Zeus : Pirithoos et Thésée consultent un oracle, qui suggère ironiquement à Pirithoos d'épouser Perséphone, femme d'Hadès. Pirithoos ne saisit pas l'ironie de l'oracle et descend au Tartare accompagné de Thésée.

Hadès leur offre une feinte hospitalité en leur proposant les Chaises de l'Oubli, qui font corps avec celui ou celle qui s'y assied. Ils y restent quatre ans jusqu'à ce qu'Héraclès, venu chercher Cerbère sur l'ordre d'Eurysthée, vienne les délivrer. Il arrache Thésée de son siège grâce à sa force, mais l'on dit qu'une grande partie de sa chair resta collée au siège. Pirithoos, en revanche, ne peut être sauvé : la terre se met à trembler quand Héraclès essaie de le tirer de sa chaise; la tentative est abandonnée. (D'après Robert Graves, *Les Mythes grecs*, 1958, rééd. Le Livre de poche, col. « La Pochothèque », 2005, p. 560-561.) D'autres récits proposent des variantes :

- Pirithoos et Thésée sont sauvés en même temps;
- aucun des deux n'est sauvé;
- les deux compagnons ne descendent pas chez Hadès mais dans la cité de Cichyros pour enlever la femme du roi Aidonée : Pirithoos est livré à une meute de chiens, pendant que Thésée est enfermé dans une tour.

La version s'appuyant sur la descente aux Enfers est essentielle dans la mythologie du héros car ce passage par la mort est un des critères récurrents chez les grands héros, qui sont nombreux à triompher de l'Enfer :

- Grèce : Thésée, Héraclès, Dionysos, Ulysse, Orphée;
- Italie : Énée;
- Grande-Bretagne : Arthur.

Selon Robert Graves (*op. cit.*), l'origine du mythe serait « une mort temporaire que le roi sacré faisait semblant de subir au terme normal de son règne » ; un « intérim » était assuré par un jeune garçon qui le remplaçait pendant un jour. Le roi contournait ainsi la loi qui lui interdisait de prolonger la période de son règne au-delà des treize mois de l'année solaire. Les quatre années du séjour de Thésée au Tartare constituent la période habituelle après laquelle le roi sacré cédait la place à son *alter ego* ; un nouveau roi sacré, Thésée ressuscité, devait alors s'installer sur le trône. Les Athéniens firent une tentative pour donner à leur héros national le statut d'un dieu olympien comme Héraclès et Dionysos, en assurant qu'il n'avait pas subi la mort. Cette victoire sur les Enfers fut contestée. Cependant « Thésée fut un héros important et il ne faut pas lui contester cette victoire sur l'Enfer, en ce sens qu'il pénétra jusqu'au centre du labyrinthe crétois, où la mort l'attendait, et qu'il en ressortit sain et sauf » (*ibid.*).



Amphore de Thésée et le Minotaure, attribuée au groupe de Londres, céramique attique à figures noires, Athènes, vers 540 av. J.-C., BNF, Monnaies, médailles et antiques, De Ridder 227
L'amphore suit ici le schéma le plus courant : Thésée, imberbe et juvénile, maintient par une corne le Minotaure, tombé à genoux, et s'apprête à le transpercer de son épée. Le caractère

bestial du monstre n'est évoqué que par la tête du taureau, surmontant le corps nu d'un parfait athlète grec. Ils sont entourés d'un jeune homme drapé tenant une lance et d'une femme, probablement Ariane.
Au revers, au lieu des jeunes Athéniens sauvés par Thésée, souvent représentés, figure une scène de départ de guerrier, dans un quadriga vu de face.

Gilgamesh

Le texte
Il s'agit d'un long poème en akkadien, dont le héros, le roi Gilgamesh, a probablement régné, il y a quarante siècles, au cœur du pays de Sumer, c'est-à-dire l'actuelle Bassorah en Irak. Ce texte en forme d'épopée, composé au II^e millénaire av. J.-C., est la plus ancienne et la plus complète des légendes akkadiennes.

Qui est Gilgamesh ?
Selon la Liste royale sumérienne, dont la composition remonte à la première dynastie d'Uruk (2700-2500), Gilgamesh se place au nombre des rois de la première dynastie d'Uruk (2700-2500). Son règne aurait duré 126 ans et il y est mentionné que « son père est un souffle ». Gilgamesh, fils de Lugalbanda, mi-homme mi-dieu, est divinisé au milieu du III^e millénaire, époque à laquelle il devient l'objet d'un culte funéraire. Au II^e millénaire, des fêtes funéraires comprenant des joutes athlétiques sont données en l'honneur de Gilgamesh, en Babylonie.
Il est une sorte d'Héraclès mésopotamien ; avec son compagnon Enkidu, il vit des aventures héroïques, combat des monstres. Après ces exploits, le compagnon de Gilgamesh meurt. Le héros décide alors de le venger et de combattre la mort elle-même : il doit pour cela trouver et cueillir l'herbe d'immortalité. Il part vers l'Occident, où commence le royaume des Ténébres.

*Je vais te révéler
Un mystère,
Et te communiquer
Un secret des dieux :
Il s'agit d'une plante
À la racine pareille à celle du Faux-jasmin,
Et dont les épines
Sont comme celles de la Ronce
Propres à te piquer les mains.
Si tu arrives à t'en emparer
Tu auras trouvé la vie prolongée !*
Tablette XI (Jean Bottéro, *L'Épopée de Gilgamesh*, Gallimard / NRF, coll. « L'aube des peuples », 1992, p. 202)

Le compagnon du héros, un statut particulier : Enkidu
Monstre d'argile façonné par les dieux pour affronter Gilgamesh et faire en sorte qu'il modère ses exigences face à ses sujets, il vit au départ dans la forêt. Ce monstre est progressivement humanisé et éduqué à la vie d'homme par une courtisane, qui le mène dans la cité de Gilgamesh. Tous deux se battent mais sont égaux dans la lutte : Gilgamesh interrompt le combat et offre son amitié à Enkidu. Ensemble, ils quittent la vie sédentaire et décident d'accomplir de grandes choses, en commençant par s'attaquer au monstre du pays des Cédres. Ils mènent une lutte acharnée, avec l'aide de Shanash, le Soleil, qui déclenche un ouragan : le monstre est jeté à terre et décapité par les deux compagnons, malgré la réticence de Gilgamesh. Acclamés lors de leur retour à Uruk, les deux compagnons tuent le taureau géant envoyé par Ishtar, la déesse de l'Amour, dont Gilgamesh a refusé les avances. Les dieux

épargnent Gilgamesh d'une punition face à ces actes de destruction, mais décident qu'Enkidu doit mourir. Après la fin tragique de son compagnon, le héros décide de vaincre la mort.

- Les étapes du parcours héroïque**
- Rencontre avec les hommes-scorpions (gardiens des portes de la nuit).
 - Découverte de l'arbre merveilleux aux branches faites de pierres précieuses.
 - Arrivée dans l'océan désert.
 - Rencontre avec Siduri au bord de l'océan des Trépassés, qui essaie de le dissuader de poursuivre son chemin.

*Sur la plage marine était installée
La Tavernière Siduri
Elle demeurait [...]
On lui avait fait un tréteau-à-jarres
On lui avait fait une cuve à bière
Elle était couverte d'un voile,
Et
Après avoir tergiversé,
Gilgamesh s'avança vers elle
Revêtu d'une simple dépouille
Et
Il y avait du surnaturel
Dans son personnage.*

Tablette X (*ibid*, p. 166)

- Gilgamesh demande comment il peut rencontrer Um-Napishtim, dernier homme vivant près du pays de l'herbe magique, qui vit seul avec sa femme dans une île « au-delà des eaux de la Mort ».
- Il continue son chemin grâce à l'aide d'un passeur avec lequel il embarque sur les Eaux de la Mort ; pendant un mois et quinze jours, Gilgamesh navigue sur les eaux noires en prenant garde de ne pas toucher la surface de l'eau, sous peine de mourir sur-le-champ.
- Gilgamesh rencontre enfin Um-Napishtim : celui-ci lui raconte d'abord le déluge, puis lui révèle le secret de l'herbe de l'immortalité.
- Gilgamesh descend dans l'eau, les pieds lestés par des pierres, trouve la plante, la rapporte à la surface.
- Le retour au pays des vivants : arrivé sur le rivage, Gilgamesh aperçoit une source et y boit, épuisé par la longue traversée. Il pose l'herbe magique au bord de l'eau et un serpent, alléché par l'odeur de l'herbe, la dérobe. Le héros revient donc dans sa cité d'Uruk sans avoir pu rapporter son butin.

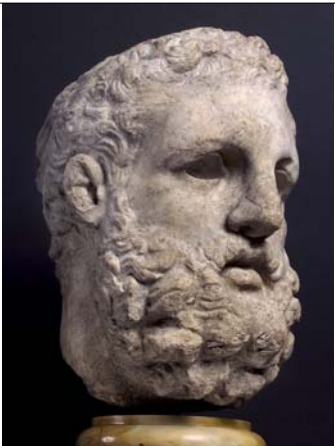


Sceau-cylindre « Gilgamesh domptant un taureau », Syrie, xvii^e siècle av. J.-C., hématite, BNF, Monnaies, médailles et antiques, Delaporte 435



Amphore d'Héraclès et de Géryon, attribuée au Swing Painter, céramique attique à figures noires, Athènes, vers 540 av. J.-C., BNF, Monnaies, médailles et antiques, De Ridder 223
La lutte d'Héraclès contre Géryon, thème central du dixième des travaux du héros, est illustrée sur plusieurs vases attiques à figures noires. Géryon, roi de Tartessos, vivait retiré

aux confins du monde connu, en Érythrie, contrée d'Espagne, où il gardait un troupeau de féroces bœufs rouges. Réputé être l'homme le plus fort de la terre, il avait trois têtes, six mains et trois corps réunis à la taille. Héraclès, après avoir abattu de sa massue son chien à deux têtes, Orthros, et son bouvier, le tua d'une seule flèche afin de s'emparer du troupeau, qu'il emmena à Mycènes.



Tête colossale d'Héraclès ; iii^e-ii^e siècle av. J.-C., marbre, BNF, Monnaies, médailles et antiques, inv. 57-236

Héraclès

Généalogie des héros
Son père légal est Amphitryon, roi de Thèbes, mais son père réel est Zeus ; sa mère, Alcène, est la petite-fille de Persée ; Héraclès a un frère jumeau, Iphiclès. Héra, par jalousie, obtient de Zeus l'attribution au premier descendant de Persée d'une force surhumaine. Elle fait en sorte que le véritable descendant de Persée, Eurysthée, cousin d'Héraclès, naisse en premier. À la naissance d'Eurysthée, Héra envoie deux serpents tuer les jumeaux, mais Héraclès les étrangle et fait déjà preuve d'une force démesurée. Il apprend plus tard à conduire un char, à jouer de la lyre, à tirer à l'arc.

Les exploits d'Héraclès
Eurysthée, devenu roi de Tirynthe, lui fait faire douze travaux irréalisables pour un mortel. Héraclès rencontre ainsi divers monstres et ennemis :
- le lion de Némée ;
- l'Hydre de Lerne (près de la cité d'Argos), monstre né de Typhon et d'Echidna et élevé par Héra ;
- la biche de Cérynie ;
- le sanglier d'Érymanthe ;
- les écuries d'Augias ;
- les oiseaux du lac Stymphale ;
- le taureau de Crète ;
- les cavales de Diomède ;
- la ceinture des Amazones : Héraclès, accompagné de Thésée, tue Hippolyté et s'empare de la ceinture offerte par Arès ;
- les bœufs de Géryon ;
- les pommes d'or du jardin des Hespérides ;
- Cerbère : Héraclès doit le conduire chez Eurysthée mais ce dernier est effrayé par le monstre et renvoie Cerbère dans les Enfers ; c'est en descendant aux Enfers qu'Héraclès libère Thésée des Chaises de l'Oubli.

La mort et l'apothéose d'Héraclès
Le centaure Nessos offre à Déjanire, fille du roi Oenée, une tunique empoisonnée destinée à réveiller l'amour de son époux en cas de besoin. Héraclès enlève la fille du roi Eurystos : jalouse, Déjanire offre la tunique à Héraclès, lequel, endurant d'atroces douleurs, édifie un bûcher sur le mont Oeta, et s'y jette.

Lorsque les flammes commencèrent à s'élever, Héraclès étendit sa peau de lion sur la plate-forme au sommet du bûcher et il s'étendit, faisant de sa massue un oreiller pour sa tête ; son visage était empreint de la sérénité heureuse d'un convive, couronné de fleurs, entouré de coupes emplies de vin. La foudre alors tomba du ciel sur le bûcher et, d'un seul coup, le réduisit en cendre. Dans l'Olympe, Zeus était heureux que son fils préféré se fût comporté de façon aussi noble. « La partie immortelle d'Héraclès, annonça-t-il, est à l'abri de la mort et je l'accueillerai bientôt dans cette région bienheureuse. Mais si quelqu'un s'afflige de cette divination, si magnifiquement méritée, dieu ou déesse, il devra néanmoins l'approuver, que cela lui plaise ou non ! » La foudre avait consumé la partie mortelle d'Héraclès. Sa ressemblance avec Alcène l'avait quitté, comme un serpent qui rejette sa peau, et toute la majesté de son divin père se répandit sur sa personne. Un nuage le ravit à la vue de ses compagnons tandis que, dans le fracas du tonnerre, Zeus l'enlevait au Ciel sur un char tiré par quatre chevaux ; Athéna le prit et le présenta solennellement à ses amis les dieux. [...] Zeus persuada Héra d'adopter Héraclès par la cérémonie de la seconde naissance : c'est-à-dire de se mettre au lit, de simuler un accouchement, puis de le faire sortir de dessous sa jupe.

Philippe Sellier, citant R. Graves, *Les Mythes grecs*, op. cit., p. 441-442, in *Le Mythe du héros ou le désir d'être dieu*, Bordas, 1970.

Exemple d'utilisation de la grille

Critères héroïques

Exemples de héros

Thésée



Héraclès



Arthur



Jeanne d'Arc



Naissance de parents illustres

Mère : Aethra ;
père : Égée.

Père légal : Amphitryon ;
mère : Alcmène,
petite-fille de Persée

Mère : Ygraine, veuve
de Gorlois, duc de
Cornouailles.
Père légal : Gorlois,
duc de Cornouailles.

Présomption de naissance
illégitime cachant une
ascendance royale.

Mère ou père
de nature divine

Fils de Poséïdon ?

Père réel : Zeus.

Circonstances
inhabituelles de la
naissance du héros

Double paternité,
humaine et divine.

Double paternité,
humaine et divine.

Fils d'Uther Pendragon,
roi des Bretons, grâce
à l'entremise magique
de Merlin.

Serait née la nuit
de Noël.

Difficultés politiques
ou familiales
des parents du héros

Élevé par son
grand-père paternel
Affronte Médée
(femme d'Égée).

Quitte son pays.

Songes, oracles,
présages précédant
la naissance du héros

Rivalité déclenchée
par Héra entre Héraclès
et son cousin Eurysthée,
descendant de Persée.

Nouveau-né rejeté
par sa famille,
condamné à périr

Héra essaie de
l'éliminer à l'aide
de deux serpents.

Exposition sur l'eau

Enfant sauvé
par les humbles

Appartient déjà
à une famille humble.

Existence obscure,
vie cachée

Caché à Trézène
jusqu'à l'adolescence.

Fin de la vie cachée,
grâce à un ou des
signes qui rattachent
le héros à son origine

Sandales et épée
cachées par Égée
sous un rocher.

Épiphanie héroïque :
– combat contre un
monstre, un géant,
une bête sauvage, une
multitude d'ennemis ;
– héros sauveur ;
– épouse la fille de
son prédécesseur ;
– chassé de la ville

Minotaure
Périphtès (fils
d'Héphaïstos), Sinis,
Sciron, Procuste,
Amazones.

Les douze travaux
d'Hercule.

Remporte plusieurs
victoires et devient roi.
Épouse Guenièvre,
reine d'Irlande et fille
de Léodagan, roi de
Carmélide.
Chassé du trône
en son absence.

Les voix apprennent
à Jeanne qu'elle doit
quitter la Lorraine pour
la France et accomplir
sa mission guerrière.

La mort du héros :
– orgueil du héros ;
– mort du compagnon ;
– descente aux Enfers ;
– retour dans le monde
des vivants ;
– mort du héros : trahison,
mort librement choisie,
mort mystérieuse ;
– ses enfants ne lui
succèdent pas

Mort de Pirithoos.
Rencontre d'Hadès
(Chaises de l'Oubli).
Aide d'Héraclès ; retourne
dans le monde des vivants ;
chassé d'Athènes
Thésée, réfugié dans
l'île de Scyros, est
poussé dans le vide par
le roi Lycomède, au bord
d'une falaise.

Dernier des douze travaux :
Héraclès va chercher,
sur l'ordre d'Eurysthée,
Cerbère aux enfers.
Trahison par sa femme
Déjanire (tunique
empoisonnée).
Devant les douleurs
subies, installe un bûcher
et s'y immole sur le
mont Oeta.

Dernier combat d'Arthur
à Camlann : Arthur
mortellement blessé
et emmené à Avalon mais
certains textes disent
qu'il n'est pas mort et
qu'il s'est retiré dans
Avalon, monde souterrain
créé par Merlin.

Mort mystérieuse.

1. Adapter la grille de lecture du héros au monde contemporain

à partir des héros proposés dans l'exposition (les fiches 1 et 2 proposent une sélection de héros et l'on peut recourir également au document proposé à l'entrée de l'exposition regroupant de courtes biographies des héros présentés dans l'exposition).

Le but est d'introduire l'importance des médias (télévision, radio, photographie) dans la constitution du modèle héroïque et d'amener l'idée que le héros est construit aujourd'hui davantage par rapport à un aspect individuel qu'en fonction d'une démarche collective. Il faudra nécessairement s'interroger sur le rapport du héros à la mort, l'exposition proposant des héros morts mais aussi des héros encore en vie.

Proposition de grille de lecture du modèle héroïque

- Le héros est un individu qui réussit individuellement : cette réussite peut passer par un rapport très fort à l'argent (héros du monde sportif par exemple, stars de cinéma...) ou, au contraire, par un rejet du monde de la consommation (Abbé Pierre, Mère Teresa) accompagné d'un don de soi aux autres, par une ascension sociale (le milieu d'origine n'étant cependant pas renié).
- Le héros voit son image diffusée et entretenue par les médias.
- Le passage de l'obscurité à la lumière fonctionne pour les héros réels (la télévision jouant un rôle important dans cette « mise en lumière »), mais aussi pour les héros fictifs qui ont très souvent une double personnalité, l'héroïsme occupant la face cachée et obscure du héros (Superman et les super-héros en général).
- Le héros est un « sauveur », qu'il soit fictif ou réel ; la nouveauté réside probablement dans le fait que le citoyen anonyme puisse accéder au statut de héros (voir fiche pédagogique « Les héros entre mémoire et histoire »).
- Le héros est celui auquel on s'identifie, en fonction de son âge et de ses aspirations.

2. Inventer ou définir son propre héros

- Répertoire des hommes et femmes actuels, ou des personnages fictifs désignés par les élèves comme « héros », et les mettre à l'épreuve de la grille de lecture du modèle héroïque, afin de remettre en cause ou au contraire de confirmer leur statut de héros.
- En fonction du tableau proposé dans la fiche et en essayant d'utiliser le plus de critères possible, chaque élève construit son héros (en n'oubliant pas de lui créer une généalogie et un nom), et le groupe essaie de déterminer ensuite les trois critères dont un héros ne peut se dispenser.

Bibliographie sélective

Ouvrages généraux

CAMPBELL (Joseph), *Le Héros aux mille et un visages*, trad. de l'américain par H. Crès, Robert Laffont, 1977.

CENTLIVRES (Pierre), FABRE (Daniel) et ZONABEND (Françoise) dir., *La Fabrique des héros*, Éd. de la Maison des sciences de l'homme, coll. « Ethnologie de la France. Cahiers », n° 12, 1999.

DION (Jeanne), *Le Paradoxe du héros ou D'Homère à Malraux*, Nancy, ADRA / De Boccard, coll. « Études anciennes », n° 20, 1999.

FALIU (Odile) et TOURRET (Marc) dir., *Héros. D'Achille à Zidane*, Éditions de la BNF, 2007.

NORA (Pierre), *Les Lieux de mémoire* : t. I, *La République*, t. II, *La Nation*, t. III, *Les France*, Gallimard, « Bibliothèque illustrée des histoires », t. I-III, 1984-1992. Rééd. Gallimard, coll. « Quarto », 1997.

SELLIER (Philippe), *Le Mythe du héros ou le désir d'être dieu*, Bordas, coll. « Univers des lettres. Thématique », 1970.

VIDAL-NAQUET (Pierre), *Le Trait empoisonné : réflexions sur l'affaire Jean Moulin*, Éd. la Découverte, coll. « [Re]découverte. Documents et témoignages », 2002.

Exposition

Héros populaires, GROSHENS (Marie-Claude) et RANNOU (Karine) éd., exp. : Paris, musée national des Arts et Traditions populaires, 22 mai 2001-10 juin 2002, Réunion des musées nationaux, 2001.

Le héros aujourd'hui

CHOQUET (David) éd., *1000 Game Heroes*, Cologne, Londres, Paris, Taschen, 2002.

CORBIN (Alain), COURTINE (Jean-Jacques), VIGARELLO (Georges) dir., *Histoire du corps*, t. III, *Les Mutations du regard, le xx^e siècle*, vol. dir. par Jean-Jacques Courtine, Éd. du Seuil, coll. « L'Univers historique », 2006.

Eco (Umberto), *De Superman au surhomme*, trad. de l'italien par Myriem Bouzaher, Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche. Biblio essais », 1995.

EHRENBERG (Alain), *Le Culte de la performance*, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991.

VIGARELLO (Georges), *Du jeu ancien au show sportif : la naissance d'un mythe*, Éd. du Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002.

